

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА ВВЕДЕНИЯ СТУДЕНТОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

BUSINESS GAME AS A FORM OF CONDUCT OF STUDENTS IN THE PROFESSIONAL ACTIVITY

В.И. Белоусова, Г.М. Ермакова, И.А. Шестакова

V.I. Belousova, G.M. Ermakova, I.A. Shestakova

vkazarina@mail.ru, g.m.ermakova@mail.ru, kb76@mail.ru

ФГАОУ ВПО «УрФУ имени первого Президента России Б.Н.Ельцина»

г. Екатеринбург

В последнее время все чаще преподавателями высшей школы используются новые образовательные технологии. На сегодняшний день актуальны те технологии, которые не только ориентируют студентов на усвоение знаний, умений и демонстрацию навыков, но и дают возможность будущим специалистам проявить и реализовать себя в преддверии грядущей профессиональной деятельности.

In recent years, more and more high school teachers use new educational technologies . To date, relevant technologies which not only orient the students to assimilate the knowledge, skills and demonstration of skills , but also allow future engineers to exercise and realize themselves in anticipation of the upcoming professional activities.

Сегодня одной из популярных образовательных технологий является технология использования игровых методов, в том числе деловая игра. Одним из главных отличий от педагогических игр, где существенным признаком является четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, характеризующийся учебно-познавательной направленностью, деловая игра помогает смоделировать те или иные условия профессиональной деятельности, включая экстремальные, с помощью поиска новых способов ее выполнения.

Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, является одним из методов эффективного

обучения, так как в игровой форме вводит студентов в те или иные виды будущей деятельности. Игровая форма создается на учебных занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, помогая запустить механизм реализации стратегических целей, позволяет сгенерировать решение поставленной проблемы, показывает плюсы и минусы командной работы.

Деловая игра используется для решения комплексных задач закрепления лекционного материала, развития творческих способностей, формирования практических навыков, дает возможность студентам понять и изучить возникающие проблемы с позиции практических работников, учит работе в команде, дает возможность выбора лидера в группе, распределения обязанностей в коллективе и учит отстаивать и грамотно представлять свой проект.

Существуют различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры. Для студентов информационных направлений чаще всего используются имитационные игры, где имитируется конкретная профессиональная деятельность системного администратора, системного инженера, инженера-тестировщика, специалиста по внедрению, и т.п. Сценарий имитационной игры содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов, показывает функциональные обязанности специалистов и их взаимодействие. Также удобно применять операционные игры, где моделируется соответствующий рабочий процесс, например, при выполнении расчетов, решении поставленных задач. В деловых ролевых играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного должностного лица. В ролевой игре разрабатывается модель ситуации и между студентами распределяются роли с прописанными служебными обязанностями.

Деловая игра состоит из следующих этапов: подготовки сценария, где идет описание практической ситуации и изучаемой проблемы, план деловой игры и общее описание игры. Далее происходит ввод в игру участников и экспертов, контролирующих ход игры. Эксперты могут быть из числа преподавателей – ведущих сотрудников и руководителей, работающих на производстве, так и приглашенных ведущих специалистов ИТ-области. На этом этапе формулируется цель деловой игры и обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются задания, инструкция и правила игры. Во время проведения игры допустимо обращаться к преподавателю и экспертам за необходимой консультацией. Если роли не были заранее распределены экспертами, участники распределяют роли между собой самостоятельно.

Во время проведения игры преподаватель может корректировать действия студентов и направлять к главной цели игры.

По завершению деловой игры проводится круглый стол, где студенты представляют на защиту свои проекты. К докладам обычно предъявляются следующие требования:

- дать краткий анализ поставленной проблемы;
- обосновать выработанные предложения;
- доказать практическую значимость предложений и возможность их реализации.

Выступают с анализом и замечаниями эксперты, а также происходит обмен мнениями. В заключении преподаватель формулирует окончательный итог, рассказывает о достижениях и ошибках учащихся, а также заостряет внимание на сопоставлении использованной имитации с соответствующей профессиональной деятельностью специалистов в IT-сфере.